



EFFECT STIFTUNG

European Foundation For Education, Communication and Teaching



50

Lernaktivitäten

UNVORBEREITETE

von Tony Stockwell

ISBN 3-905526-01-8

HINWEIS

Die Lerntexte sind ein wichtiger Bestandteil jedes Kurses und sie umfassen den gesamten Inhalt. Sie werden durch Lernposter, die die Schlüsselinformationen spiegeln, und durch Lernaktivitäten, die das Material präsentieren und vertiefen, ergänzt.

Folgende Kursteile sind unerlässlich:

Lerntexte

Lernposter

Lernaktivitäten

Ausgewählte Musikstücke

Lehrplan für den Unterrichtsablauf

Tony Stockwell

**50 unvorbereitete
Lernaktivitäten**

ISBN 3-905526-01-8

5. Ausgabe 2008
© EFFECT STIFTUNG
Alle Rechte vorbehalten

VORWORT

"50 UNVORBEREITETE SPIELE" wurde für den Einsatz in jedem beliebigen Unterricht konzipiert. Die Aktivitäten, die für die meisten Lernsituationen geeignet sind, benötigen keine oder sehr wenig Vorbereitungszeit. Die notwendigen Requisiten beschränken sich meist auf Stifte, Papier oder Karten. Die Aktivitätsbeschreibungen werden durch folgende Informationen ergänzt.

- Requisiten: gibt an, was genau benötigt wird.
- Gruppengrösse: bezieht sich auf die Spiel-Gruppengrösse; die Klassengrösse ist unerheblich.
- Anwendung: weist auf die besondere Eignung der Aktivität in einem bestimmten Gebiet hin, die Mehrheit der Aktivitäten sind universell anwendbar.
- Ziel: erläutert das Lernziel.
- Nebenwirkungen: erläutert, welche zusätzlichen positiven Auswirkungen diese Aktivität mit sich bringt.

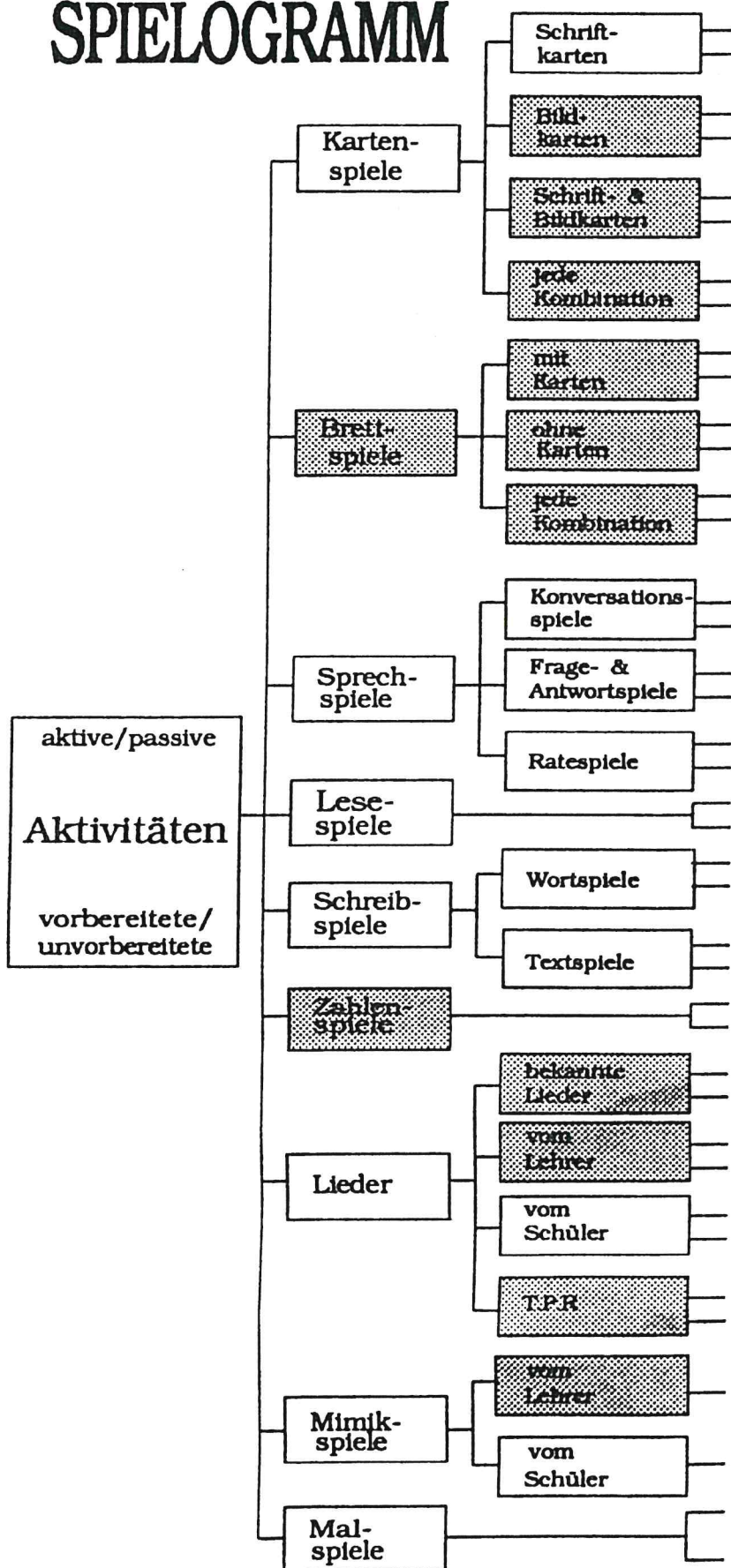
- AU = Aktiv Unvorbereitet: bezieht sich auf die unvorbereiteten Aktivitäten, die körperliche Bewegung beinhalten.
PU = Passiv Unvorbereitet: bezieht sich auf die unvorbereiteten Aktivitäten, die sitzend oder stehend ausgeführt werden.

Die meisten Aktivitäten können, obwohl sie bestimmten Kategorien zugeordnet sind, abgeändert und anderen Kategorien zugeteilt werden. So können z.B. die meisten Sprechspiele als Schreibspiele eingesetzt werden, die meisten Mimikspiele eignen sich als Schreib- und Sprechspiele. Sollte eine Aktivität besonders für visuelle und haptische Lerner geeignet sein, so ist der entsprechende Hinweis unter Nebenwirkungen gegeben.

Es ist nicht ratsam, Aktivitäten der gleichen Kategorie hintereinander einzusetzen. Eine Abwechslung in der Auswahl der Aktivitäten muss das pädagogische Endziel sein. Alle hier beschriebenen Aktivitäten sind im Unterricht in mehreren Fächern erprobt.

Wir wünschen Ihnen viel Spass und zunehmenden Erfolg bei der spielerischen Gestaltung Ihres Unterrichts!

SPIELOGRAMM



KARTENSPIELE

DIE ZAUBERKISTE (PU)

Jeder Teilnehmer schreibt 8 Adjektive auf separate Karten. Die Adjektive beziehen sich auf das behandelte Thema. Alle Karten werden in einen Hut oder eine Schachtel gelegt. Der Lehrer zieht 8 beliebige Karten für jeden Teilnehmer heraus, der dann ein Charakterbild bzw. eine Beschreibung verfasst.

<u>Requisiten</u>	Karten, Stifte, 1 Schachtel
<u>Gruppengrösse</u>	Unbedeutend
<u>Anwendung</u>	Allgemein
<u>Ziel</u>	Terminologie üben, Thema verstehen
<u>Nebenwirkungen</u>	Verbale und schriftliche Kommunikation, Selbstsicherheit, Kreativität

DURCHEINANDER (PU)

Den Teilnehmern werden geheime Themen zugeteilt, über die sie ein paar Minuten nachdenken können. Die Gruppe kommt zusammen und unterhält sich. Jeder versucht, das Gesprächsthema immer wieder geschickt auf sein Thema zu lenken. Am Ende muss jeder Teilnehmer raten, welche Themen die anderen hatten.

<u>Requisiten</u>	Karten, Stifte, Papier
<u>Gruppengrösse</u>	Unbedeutend
<u>Anwendung</u>	Allgemein
<u>Ziel</u>	Vokabular vertiefen, Inhalte verstehen
<u>Nebenwirkungen</u>	Verbale Fähigkeiten steigern, Konzentration, Selbstbewusstsein und Durchsetzungsvermögen

GOLDSTÜCKE (PU)

Jeder Spieler schreibt 8 Begriffe aus dem Text auf Karten (1 pro Karte). Die Karten werden unter den Spielern ausgetauscht, wobei jeder Spieler immer 8 Karten behält. Der Spieler muss dann einen Vortrag vorbereiten, in dem jedes Wort sinnvoll verwendet wird und diesen präsentieren. Variante: Die 8 Worte können in so wenig Sätzen wie möglich angewendet werden, sodass ein lustiger Vortrag entsteht.

<u>Requisiten</u>	Karten, Stifte, Papier
<u>Gruppengrösse</u>	Unbedeutend
<u>Anwendung</u>	Allgemein, Variante: Sprachkurse
<u>Ziel</u>	Vokabular vertiefen, Inhalt verstehen
<u>Nebenwirkungen</u>	Verbale Kommunikation, Selbstbewusstsein, Kreativität

30 BINGO (PU)

Die Lernenden suchen 30 schwierige Worte aus dem Text aus, sie schreiben je ein Wort auf eine Karte. Jeder Teilnehmer wählt nun für sich 16 Worte aus diesen 30 Worten aus und schreibt sie ebenfalls auf Karten. Jeder Lernende macht ein Spielfeld mit 4x4 Karten. Von den 30 ersten Karten zieht der Lehrer eine nach der anderen aus dem Hut. Das Spiel verläuft wie Bingo.

<u>Requisiten</u>	Karten, Stifte, Hut
<u>Gruppengrösse</u>	Unbedeutend
<u>Anwendung</u>	Allgemein
<u>Ziel</u>	Vokabular internalisieren
<u>Nebenwirkungen</u>	Gruppendynamik

SPRECHSPIELE

PRO UND CONTRA (PU)

Eine Flasche wird gedreht. Derjenige, auf den sie zeigt, muss etwas Positives und etwas Negatives über das behandelte Thema sagen. In Sprachkursen können positive und negative Dinge über eine fiktive Person gesagt werden.

<u>Requisiten</u>	Flasche
<u>Gruppengrösse</u>	Unbedeutend
<u>Anwendung</u>	Allgemein
<u>Ziel</u>	Meinungsäusserung, Beschreibungen und Beurteilungen; in Sprachkursen besonders geeignet für Personenbeschreibungen und Fähigkeiten
<u>Nebenwirkungen</u>	Neutralität, Gleichberechtigung

007 WORTE (PU)

Geheime Schlüsselworte werden aus dem Text an die Lernenden verteilt - 1 Wort pro Person (der Schwierigkeitsgrad kann erhöht werden, in dem 2 Worte pro Teilnehmer verteilt werden). Jeder Lernende bekommt ca. 5-6 Bonuskarten. Die Klasse unterhält sich in Gruppen und jeder versucht, seinen Gesprächspartner dazu zu bringen, sein Wort zu nennen. Gelingt es ihm, bekommt er eine Bonuskarte von seinem Gesprächspartner und geht weiter zu einem anderen.

<u>Requisiten</u>	Bonuskarten oder Münzen
<u>Gruppengrösse</u>	Unbedeutend
<u>Anwendung</u>	Allgemein
<u>Ziel</u>	Vertiefung und Anwendung des Lernstoffes
<u>Nebenwirkungen</u>	Gruppendynamik, Flexibilität, Kreativität, Konzentration

EILPOST (PU)

Gruppen von 2 oder 3 Personen. A nennt einen Begriff; B muss 2 weitere Begriffe angeben, die mit dem gleichen Buchstaben beginnen oder enden, bevor A bis 10 gezählt hat.

<u>Requisiten</u>	Keine
<u>Gruppengrösse</u>	2 oder 3 Personen
<u>Anwendung</u>	Themenbereiche mit viel Vokabular oder Gegenständen
<u>Ziel</u>	Wiederholung und Einprägung des Vokabulars
<u>Nebenwirkungen</u>	Flexibilität und Kreativität unter Zeitdruck

DAS FLÜSTERSPIEL (AU)

Begriffe werden auf Karten geschrieben und verteilt, 1 Wort pro Teilnehmer. Ein Einzelner (A) steht vor der Gruppe. Auf los schreien alle Gruppenmitglieder gleichzeitig ihre individuellen, geheimen Worte. A muss ein Wort und den dazugehörigen "Schreier" erkennen und benennen. Gelingt es ihm, so geht A zur Gruppe, die Wortkarten werden neu verteilt und der "Entlarvte" übernimmt die Funktion von A.

<u>Requisiten</u>	Karten
<u>Gruppengrösse</u>	Unbedeutend
<u>Anwendung</u>	Allgemein
<u>Ziel</u>	Präsentation und Vertiefung von Vokabular
<u>Nebenwirkungen</u>	Gruppendynamik, Konzentration, Hörverständnis

ALPHABETISCHE SÄTZE (PU)

Eine Teilnehmerin macht eine Aussage über ein vorgegebenes Thema. Ihr Partner muss eine weitere Aussage machen, die in Zusammenhang mit der ersten steht und mit dem gleichen Anfangsbuchstaben beginnt wie das Tätigkeitswort in der ersten Aussage, z.B. "Die Ware lagert höchstens 2-3 Tage" - "Leichter Gewichtsverlust wird besonders bei Tiefkühlkost nach langer Lagerung bemerkt." - "Bedeutet das, dass".

<u>Requisiten</u>	Keine
<u>Gruppengrösse</u>	2 oder 3 Personen
<u>Anwendung</u>	Allgemein
<u>Ziel</u>	Wiederholung und Verankerung von Inhalten
<u>Nebenwirkungen</u>	Sprachliche Flexibilität, Konzentration

ICH WAR`S NICHT (PU)

Situationen werden präsentiert, in denen etwas schief gelaufen ist. Die Teilnehmer sollen Ausreden und Begründungen finden, warum sie es nicht waren.

<u>Requisiten</u>	Keine
<u>Gruppengrösse</u>	2 oder 3 Personen
<u>Anwendung</u>	Allgemein, besonders geeignet für Abläufe, Verfahren und Prozesse
<u>Ziel</u>	Verankerung von Prozessen und Fehlerbehebung
<u>Nebenwirkungen</u>	Verbale Kommunikation, Flexibilität, Kreativität

HINTER DER WAND (AU)

Hinter einem Vorhang oder einer Tür wird eine bestimmte Handlung vorgenommen. Die Situation muss anhand der Geräusche von den Zuhörern erklärt werden.

<u>Requisiten</u>	Keine
<u>Gruppengrösse</u>	Unbedeutend
<u>Anwendung</u>	Allgemein
<u>Ziel</u>	Wiederholung von Handlungen, Verfahren und Zusammenhängen
<u>Nebenwirkungen</u>	Schulung des Hörverständnisses, Kreativität, Vorstellungsvermögen

BALL-ADE (AU)

Der Lehrer wirft einem Lernenden den Ball zu und beginnt einen Satz. Der Lernende setzt den Satz fort und wirft den Ball zum Lehrer zurück. Der Lehrer kann entweder wiederholen, was er letzte Lernende sagte oder den Satz weiterführen und den Ball einem anderen Lernenden zuwerfen.

<u>Requisiten</u>	Ball
<u>Gruppengrösse</u>	Unbedeutend
<u>Anwendung</u>	Allgemein, besonders gut für Sprachenunterricht (Grammatik)
<u>Ziel</u>	Vertiefung und Transfer von Inhalten; bei Sprachen: Satzkonstruktion
<u>Nebenwirkungen</u>	Besonders geeignet für haptische Lerner

RUNDFUNK (PU)

Zu zweit oder zu dritt wird eine Radiosendung vorbereitet und durchgeführt. Dies kann in Form eines Kommentars, Interviews, einer Berichterstattung oder Talkshow gestaltet werden.

<u>Requisiten</u>	Keine
<u>Gruppengrösse</u>	Gruppen mit 2 oder 3 Personen
<u>Anwendung</u>	Allgemein
<u>Ziel</u>	Vertiefung und Transfer des Themas
<u>Nebenwirkungen</u>	Gruppendynamik, Teamwork, Kreativität

DAS A UND O (PU)

Der Lehrer nennt zwei Buchstaben und der Teilnehmer nennt so viele Fachtermini, die mit diesen beiden Buchstaben beginnen, wie möglich. Wenn jemand in der Gruppe weitere Begriffe mit diesen Buchstaben nennen kann, darf er den nächsten Spieler und die Buchstaben bestimmen.

<u>Requisiten</u>	Keine
<u>Gruppengrösse</u>	Unbedeutend
<u>Anwendung</u>	Allgemein
<u>Ziel</u>	Übung und Vertiefung von Vokabular
<u>Nebenwirkungen</u>	Gruppendynamik

VERKETTET (PU)

Eine Lernende erhält ein Thema und spricht mind. 15 Sekunden über dieses Thema. Am Ende dieser Zeit nennt sie ein weiteres Thema und bestimmt die nächste Spielerin. Diese spricht wiederum 15 Sekunden lang und nennt ein neues Thema. Die Kettenreaktion hat begonnen. Wer stoppt, stottert oder abbricht, muss so getreu wie möglich, alle vergangenen Aussagen und Definitionen der anderen Spielerinnen wiederholen.

<u>Requisiten</u>	Keine
<u>Gruppengrösse</u>	Unbedeutend
<u>Anwendung</u>	Allgemein
<u>Ziel</u>	Vertiefung und Transfer von sachlichen Inhalten
<u>Nebenwirkungen</u>	Verbale Kommunikation, Erinnerungsvermögen

HIN UND HER (PU)

Mit einem Partner oder zu dritt stellen die Lernenden sich vor, dass sie Fliegen sind. Ein Fliegenteam, bestimmt, wo ein anderes sich gerade befindet. Dieses Team muss dann beschreiben, was es von seiner "Fliegenposition" aus sehen kann.

<u>Requisiten</u>	Keine
<u>Gruppengrösse</u>	Paare oder zu dritt
<u>Anwendung</u>	Allgemein, besonders geeignet für Verfahren oder Installationen
<u>Ziel</u>	Vertiefung und Transfer von sachlichen Inhalten
<u>Nebenwirkungen</u>	Konversationsfähigkeit, visuelle Vorstellung

DIE WANZE (PU)

Die Wanze wird gespielt wie "Hin und Her" aber anstatt einer Beschreibung, was zu sehen ist wird eine Beschreibung abgegeben, was gehört werden kann.

<u>Requisiten</u>	Keine
<u>Gruppengrösse</u>	Paare oder zu dritt
<u>Anwendung</u>	Allgemein, besonders geeignet für Verfahren oder Installationen
<u>Ziel</u>	Vertiefung und Transfer von sachlichen Inhalten
<u>Nebenwirkungen</u>	Konversationsfähigkeit, auditive Vorstellung

PARTYFON (PU)

Jedes Paar erhält ein Thema und in Form eines Dialogs führt es ein Telefongespräch vor. Die anderen Lernenden dürfen sich einmischen, nachfragen und Kommentare abgeben. Das Paar sollte versuchen, mit den Zwischenkommentaren fertig zu werden, ohne von seinem Thema abgelenkt zu werden.

<u>Requisiten</u>	Spielzeugtelefon (nicht wichtig)
<u>Gruppengrösse</u>	1 Paar plus Klasse
<u>Anwendung</u>	Allgemein
<u>Ziel</u>	Vokabular vertiefen, Inhalt verstehen
<u>Nebenwirkungen</u>	Konzentration, verbale Kommunikation, Selbstbewusstsein, Durchsetzungsvermögen

EMPFEHLUNG-KRITIK (PU)

Büchertitel werden passend zum Thema vorgeschlagen. Die Lernenden sollen einzeln oder zu zweit ein Vorwort zu diesem Buch oder eine Kritik formulieren. Variante: Dies kann schriftlich gemacht werden.

<u>Requisiten</u>	Keine, Variante: Papier und Stifte
<u>Gruppengrösse</u>	Einzeln oder paarweise
<u>Anwendung</u>	Allgemein
<u>Ziel</u>	Verbale Ausdrucksweise, Vertiefung des Inhalts
<u>Nebenwirkungen</u>	Sprachliche Fähigkeiten, Selbstbewusstsein

NACHFOLGERIN (PU)

Die Nachfolgerin am Arbeitsplatz erbt eine bestimmte zum Thema bezogene Situation. Jede Lernende muss planen und beschreiben, wie sie damit umgehen wird. Variante: schriftlich.

<u>Requisiten</u>	Keine, Variante: Papier und Stifte
<u>Gruppengrösse</u>	Einzeln oder paarweise
<u>Anwendung</u>	Allgemein
<u>Ziel</u>	Übung und Anwendung des Stoffinhaltes
<u>Nebenwirkungen</u>	Verbale Kommunikation, Flexibilität

AUF DER COUCH (PU)

Eine Teilnehmerin spielt die Psychologin, die andere die Patientin. Die Psychologin präsentiert nacheinander Worte und Fachbegriffe aus dem zu behandelnden Thema. Die Patientin gibt jeweils Worte und Begriffe an, die in Zusammenhang mit den genannten Worten stehen. Zu jedem Zeitpunkt kann die Psychologin sagen: "Warum haben Sie das gesagt" und die Patientin muss eine Erklärung abgeben.

<u>Requisiten</u>	Keine
<u>Gruppengrösse</u>	Paare
<u>Anwendung</u>	Allgemein
<u>Ziel</u>	Vertiefung und Übung von Vokabular und Fachtermini
<u>Nebenwirkungen</u>	Assoziatives Denken, Spontaneität, Kreativität, Hörverständnis

WIE WÜRDEN SIE HANDELN, WENN ... (PU)

Ein Lernender (A) verlässt den Raum. Die anderen denken sich eine bestimmte Situation aus. Bei der Rückkehr in den Raum stellt A allen die Frage: "Wie würden Sie handeln, wenn das passiert?" Jeder gibt eine plausible Antwort, ohne die Situation zu verraten. Nachdem alle gefragt worden sind, muss A die Situation nennen.

<u>Requisiten</u>	Keine
<u>Gruppengrösse</u>	Unbedeutend, kann auch mit mehreren Gruppen in einer Klasse gespielt werden
<u>Anwendung</u>	Besonders geeignet für soziale Fächer, wie z.B. Diskriminierung, Frauenthemen, Vorgänge. In Sprachkursen besonders geeignet für Konditionalsätze
<u>Ziel</u>	Spontaner Gedankenaustausch; im Sprachkurs Vertiefung der Satzstrukturen (Grammatik)
<u>Nebenwirkungen</u>	Gruppendynamik

WIE, WER, WO, WANN, WAS (PU)

Ein Teilnehmer denkt sich eine Situation oder einen Gegenstand aus und findet Antworten auf die Fragen "wie, wer, wo, wann, was." Sein Gegenspieler bekommt diese Antworten präsentiert und muss erraten, was die Situation oder der Gegenstand ist.

<u>Requisiten</u>	Keine
<u>Gruppengrösse</u>	2 oder 3 Personen
<u>Anwendung</u>	Allgemein
<u>Ziel</u>	Wiederholung und Vertiefung von Vokbular
<u>Nebenwirkungen</u>	Kreativität

SPIEGELBILD (PU)

Ein Teilnehmer in der Gruppe wird bestimmt (A). Jeder Lernende stellt A eine persönliche Frage, die aber nicht von A selbst, sondern von allen anderen beantwortet wird. A darf dann entscheiden, welche Antwort ihm am besten gefiel und welche am wenigsten.

<u>Requisiten</u>	Ball
<u>Gruppengrösse</u>	Unbedeutend, kann auch mit mehreren Gruppen in einem Klassenraum gespielt werden
<u>Anwendung</u>	Besonders geeignet für Kommunikation, Kooperation, Persönlichkeitsentwicklung
<u>Ziel</u>	Selbsterkenntnis und Image
<u>Nebenwirkungen</u>	Erkennung des Selbstbildes, Abbau von Hemmungen

HEISSE WARE (AU)

Musik wird gespielt und die Lernenden stehen im Kreis oder laufen durch den Raum. Die heisse Ware (Ball oder Kissen) wird hin- und hergeworfen. Wenn die Musik anhält, muss derjenige, der die heisse Ware in den Händen hält, eine Aufgabe erfüllen. Die Aufgabe wird durch den Teilnehmer, der die heisse Ware zuletzt hielt oder denjenigen, der die heisse Ware zuletzt fallenliess, erteilt.

<u>Requisiten</u>	Kissen, Ball oder "heisse Ware"
<u>Gruppengrösse</u>	Unbedeutend
<u>Anwendung</u>	Allgemein
<u>Ziel</u>	Vertiefung und Transfer des Lernstoffes
<u>Nebenwirkungen</u>	Gruppendynamik und verbale Kommunikation

DEREGLEMENTIERT (PU)

Ein Lernender verlässt den Raum. Die anderen bestimmen eine oder mehrere Regeln, die es einzuhalten gilt. Der Lernende kommt in den Raum zurück und stellt Fragen. Die anderen beantworten die Fragen unter Einhaltung der Regel. Das Ziel ist, die Regel herauszufinden.

<u>Requisiten</u>	Keine
<u>Gruppengrösse</u>	Unbedeutend, kann auch mit 3 Gruppen in einem Klassenraum gespielt werden
<u>Anwendung</u>	Allgemein, besonders geeignet für Gesetze, Regeln und Bestimmungen
<u>Ziel</u>	Anwendung und Vertiefung des Themas
<u>Nebenwirkungen</u>	Verbale Kommunikation, Kreativität und Flexibilität

DER MITTELSMANN (PU)

Eine Situation wird vorgegeben. Ein Auskunftgebender und ein Fragender unterhalten sich nur über den Mittelsmann. Der Mittelsmann darf Fragen umformulieren, Antworten ergänzen und beidseitig beraten.

<u>Requisiten</u>	Keine
<u>Gruppengrösse</u>	3 Personen
<u>Anwendung</u>	Allgemein
<u>Ziel</u>	Vokabular vertiefen und Thema anwenden
<u>Nebenwirkungen</u>	Teamarbeit, Kreativität, verbale Kommunikation

ZIEL UND ZWECK (PU)

2 Mannschaften werden gebildet. Hinweise werden in Kettenspielformat über die Anwendung und Nutzung eines Gegenstands oder Verfahrens gegeben, so obskur wie möglich. Die andere Mannschaft versucht, den Gegenstand oder das Verfahren zu erraten.

<u>Requisiten</u>	Keine
<u>Gruppengrösse</u>	2 Mannschaften von mind. je 3 Personen
<u>Anwendung</u>	Allgemein
<u>Ziel</u>	Vertiefung und Transfer des Lernstoffes
<u>Nebenwirkungen</u>	Förderung der Phantasie und des verbalen Ausdrucks, Kreativität

LESESPIELE

SANDWICH (PU)

Eine bestimmte Anzahl von Textseiten wird festgelegt. Irgendjemand beginnt, indem er sagt: Ich suche das Wort zwischen:" ... und ...". Er nennt das Wort vor und nach dem gesuchten Wort. Wer das gesuchte Wort als erster findet, liest den kompletten Satz vor und fragt nach dem nächsten Wort.

<u>Requisiten</u>	Texte
<u>Gruppengrösse</u>	Unbedeutend
<u>Anwendung</u>	Allgemein
<u>Ziel</u>	Textverarbeitung
<u>Nebenwirkungen</u>	Lesefähigkeiten

KOMISCHE STIMMEN (PU)

Einer beginnt, den Text mit einer komischen Stimme zu lesen und nach kurzer Zeit darf der Leser jemand anderen bestimmen und eine neue Stimmversion vorschlagen.

<u>Requisiten</u>	Texte
<u>Gruppengrösse</u>	Unbedeutend
<u>Anwendung</u>	Allgemein
<u>Ziel</u>	Textverarbeitung
<u>Nebenwirkungen</u>	Lesefähigkeiten, Kreativität
<u>Stimmvorschläge</u>	Kind, Greis, Polizist, Pastor, Marktverkäufer, Politiker, Sportkommentator usw.

INS WORT FALLEN (PU)

Jeder Teilnehmer erhält ein geheimes Wort. Es werden Worte ausgesucht, die oft im Text erscheinen, z.B. die, der, das, in, auf, mit etc. A beginnt, zu lesen. Sobald ein geheimes Wort im Text erscheint, unterbricht ihn der Besitzer dieses Wortes und liest weiter, bis dass er wieder vom nächsten Leser unterbrochen wird. Am Ende des Textes muss die Gruppe erraten, wer welches Wort hatte.

<u>Requisiten</u>	Texte und geheime Wortliste (evtl. auf Karten)
<u>Gruppengrösse</u>	Unbedeutend
<u>Anwendung</u>	Allgemein
<u>Ziel</u>	Textverarbeitung
<u>Nebenwirkungen</u>	Lesefähigkeiten, Konzentration, Initiative

GEDANKEN LESEN (PU)

Voraussetzung für dieses Spiel ist, dass der Text bereits einmal gelesen worden ist. In Gruppen von zwei bis drei Personen erhält eine Person (A) den Text (der schwächste Leser könnte für diese Aufgabe bestimmt werden). B und C versuchen, den Text so genau wie möglich wiederzugeben; A kontrolliert und leistet Hilfestellung.

<u>Requisiten</u>	Texte
<u>Gruppengrösse</u>	2-4 Personen
<u>Anwendung</u>	Allgemein
<u>Ziel</u>	Textverarbeitung
<u>Nebenwirkungen</u>	Phantasie, visuelle Vorstellung, Erinnerungsvermögen

SCHREIBSPIELE

BUCHSTABENJAGD (PU)

Jeder Teilnehmer schreibt 10 Worte für sich auf. Einer beginnt und hält einen 30 Sekunden Vortrag über das Thema, die anderen hören zu und können auf ihrer Wortliste die Buchstaben, die der Redende zu Beginn eines Verbs verwendet, durchstreichen. Der erste, der alle Buchstaben durchgestrichen hat, gewinnt. Es ist erlaubt, während des Redens auch die eigenen Buchstaben durchzustreichen.

<u>Requisiten</u>	Stifte und Papier
<u>Gruppengrösse</u>	Unbedeutend
<u>Anwendung</u>	Allgemein
<u>Ziel</u>	Vertiefung und Einprägung von Fachtermini
<u>Nebenwirkungen</u>	Konzentration, Rechtschreibung und sprachliche Fähigkeiten

ZIEHHARMONIKA (PU)

Lerner A schreibt einen Satz auf ein Blatt auf. Er gibt das Blatt seinem Nachbarn B. B schreibt einen weiteren Satz in Zusammenhang mit dem ersten auf, faltet den Satz von A nach unten und reicht das Blatt weiter. C schreibt wieder einen Satz auf und faltet den Satz von B weg. Alle Teilnehmer beginnen gleichzeitig. Die Blätter werden jeweils im Uhrzeigersinn weitergereicht.

<u>Requisiten</u>	Stifte und Papier
<u>Gruppengrösse</u>	3-4
<u>Anwendung</u>	Allgemein
<u>Ziel</u>	Satzstellung, Rechtschreibung, Vertiefung des Stoffes
<u>Nebenwirkungen</u>	Spontaneität, Kreativität, Teamarbeit

DURCH DEN WOLF (PU)

Die Teilnehmer suchen Schlüsselworte aus dem Text heraus, mischen die Buchstaben in einem Wort durcheinander und schreiben die neu entstandenen Worte wieder auf Karten auf, z.B. durch den Wolf = chrud end Flow. Die Karten werden aufgehängt und alle Teilnehmer müssen alle Worte entziffern und eine Definition dazu aufschreiben.

<u>Requisiten</u>	Karten und Stifte
<u>Gruppengrösse</u>	Einzel oder zu zweit
<u>Anwendung</u>	Allgemein
<u>Ziel</u>	Vertiefung und Einprägung von Fachtermini
<u>Nebenwirkungen</u>	Phantasie, Rechtschreibung, schriftlicher Ausdruck

SPIEL - WORT- SATZ (AU)

Zehn Sätze werden aus dem Text entnommen und jeder Satz auf 5 bis 10 Karten verteilt aufgeschrieben. (Die Anzahl der Karten darf die Gruppengrösse nicht übersteigen). Die Teilnehmer halten ihre Hände hinter ihrem Rücken und erhalten je eine Karte mit einem Satzteil. Sie kennen den Inhalt ihrer eigenen Karte nicht, dürfen jedoch alle anderen sehen. Sie müssen sich nun als Gruppe, ohne miteinander zu sprechen, in der richtigen Reihenfolge aufstellen, sodass der Satz wieder lesbar ist.

<u>Requisiten</u>	Sätze, Karten, Stifte
<u>Gruppengrösse</u>	je nach Anzahl der Karten
<u>Anwendung</u>	Allgemein, besonders geeignet für die Einprägung von Sätzen, Bestimmungen, Regelungen, Satzstellung
<u>Ziel</u>	Einprägung von Sätzen
<u>Nebenwirkungen</u>	Teamwork, Vorstellungsvermögen

BEZIEHUNGEN (PU)

Jeder Teilnehmer schreibt 3 Schlüsselworte auf und wirft sie in einen Hut. In Gruppen von 2-3 Personen werden 6 Worte aus dem Hut gezogen und die Gruppe muss eine Geschichte, Erzählung oder ein Schauspielstück schreiben, das die 6 Worte beinhaltet und definiert. Dieses kann später vorgetragen oder vorgespielt werden.

<u>Requisiten</u>	Karten und Stifte
<u>Gruppengrösse</u>	2-3 Personen
<u>Anwendung</u>	Allgemein
<u>Ziel</u>	Vertiefung und Einprägung von Information
<u>Nebenwirkungen</u>	Teamwork, schriftliche Fähigkeiten

LIEDER

UMFRAGECHOR (PU)

Die Gruppe wird aufgeteilt in Paare oder Dreiergruppen. Jede Gruppe führt eine Meinungsumfrage durch, die die positiven und negativen Aspekte des Lernstoffes berücksichtigen muss. Danach dichten sie ein Lied (Melodie frei wählbar) mit den aus der Meinungsumfrage gewonnenen Informationen.

<u>Requisiten</u>	Keine
<u>Gruppengrösse</u>	Paare oder zu dritt
<u>Anwendung</u>	Allgemein, besonders geeignet für kommunikative, geschäftliche und soziale Fertigkeiten
<u>Ziel</u>	Meinungsbildung und Anwendung des Lernstoffes
<u>Nebenwirkungen</u>	Gruppendynamik, sprachliche Fähigkeiten, auditives Vorstellungsvermögen

TEXT-ARIEN (PU)

Einige Seiten aus dem Text, die unerlässliche Schlüsselinformationen beinhalten, werden den Lernenden vorgelegt. In Gruppen von 2-3 Personen schreiben die Lernenden ein Lied (Melodie nach Wahl), das alle wesentlichen Informationen aus den Textseiten beinhaltet. Die Worte oder Begriffe können umgestellt werden, aber die Inhalte müssen im Zusammenhang bleiben.

<u>Requisiten</u>	Einige Seiten Text
<u>Gruppengrösse</u>	Paare oder zu dritt
<u>Anwendung</u>	Allgemein
<u>Ziel</u>	Einprägung und Übung von Schlüsselinformationen
<u>Nebenwirkungen</u>	Sprachliche Fähigkeiten, Teamwork

KETTENLIED (PU)

Der Lehrer verteilt Schlüsselbegriffe oder Sätze, 1 oder 2 pro Teilnehmer. Er gibt dann die erste Strophe des Liedes vor, die Lernenden fügen die nächste selbstgedichtete Strophe hinzu. Empfohlene Melodien sind: Bruder Jakob, London Bridge is falling down, Mein Hut der hat 3 Ecken, Alle meine Entchen oder andere einfache Melodien. Variante: Kann auch als Rapp-Lied verwendet werden.

<u>Requisiten</u>	Melodie
<u>Gruppengrösse</u>	Unbedeutend
<u>Anwendung</u>	Allgemein
<u>Ziel</u>	Einprägung und Übung von Fachtermini und Begriffen
<u>Nebenwirkungen</u>	Sprachliche Fähigkeiten, Selbstsicherheit, Kommunikation

MIMIKSPIELE

MIMISCHE WORTE (AU)

Worte werden aus dem Themenbereich ausgesucht und mit einem mimischen Zeichen (mimisch-gestische Darstellung) behaftet. Jeder Lernende erhält ein Wort und die dazugehörige Gestik zugeteilt. Nun beginnt ein Kettenspiel. Der erste Lernende präsentiert sein Wort mit der Gestik und fügt Wort und Gestik eines anderen Teilnehmers hinzu. Dieser wiederum wiederholt die Worte und Gestik des ersten, seine eigenen und fügt eine weitere hinzu. Wer die Reihenfolge bricht, muss alle Worte und Definitionen erläutern und das Spiel beginnt von vorne.

<u>Requisiten</u>	Keine
<u>Gruppengrösse</u>	Unbedeutend
<u>Anwendung</u>	Allgemein
<u>Ziel</u>	Vertiefung und Assoziation von Vokabular
<u>Nebenwirkungen</u>	Starke assoziative Wirkung, besonders geeignet für haptische Lerner

ABLAUFMIMIK (AU)

Jeder Teilnehmer sucht eine Reihe von Worten aus, die zu einem Ablauf gehören. Er stellt die Worte mimisch dar. Die anderen Teilnehmer versuchen, die Worte zu erraten und müssen den Ablauf beschreiben.

<u>Requisiten</u>	Keine
<u>Gruppengrösse</u>	Unbedeutend
<u>Anwendung</u>	Allgemein
<u>Ziel</u>	Vertiefung von Terminologie für Verfahren und Abläufe
<u>Nebenwirkungen</u>	Selbstbewusstsein, nützlich für haptische Lerner

STERNSCHNUPPEN (AU)

Ein oder zwei Teilnehmer beginnen ein Theaterstück, in dem sie eine Situation darstellen. Die Nächsten übernehmen die Starrollen und setzen das Theaterstück fort, wobei die Fortsetzung eine andere Perspektive beinhalten muss, z. B. zwei Manager unterhalten sich über die Gewerkschaften, Fortsetzung; zwei Gewerkschaftler unterhalten sich über das Management. Die ersten zwei Darbietungen präsentieren das Problem, die nächsten zwei die Lösung. Anmerkung: so wenig Vorbereitungszeit wie möglich.

<u>Requisiten</u>	Keine
<u>Gruppengrösse</u>	1-3 Personen
<u>Anwendung</u>	Allgemein besonders geeignet für soziale, handlungsbezogene Themen
<u>Ziel</u>	Wahrnehmung einer Problematik aus mehreren Gesichtspunkten
<u>Nebenwirkungen</u>	Durchsetzungsvermögen, Selbstbewusstsein, Kreativität, sprachliche Fähigkeiten, Spontaneität

STUMMFILM (AU)

Ein Teilnehmer flüstert ein Wort, Begriff oder eine Situation in das Ohr eines zweiten. Der zweite stellt den Begriff mimisch dar. Die anderen müssen das Wort erraten.

<u>Requisiten</u>	Keine
<u>Gruppengrösse</u>	3-4 Personen
<u>Anwendung</u>	Allgemein
<u>Ziel</u>	Vertiefung von Terminologie
<u>Nebenwirkungen</u>	Selbstbewusstsein, nützlich für haptische Lerner

MALSPIELE

BE-ZEICHNET (PU)

Der Lehrer hat eine Liste oder Karten mit Fachtermini. Es werden Mannschaften gebildet mit 3-5 Lernenden. Ein Vertreter jeder Mannschaft geht zum Lehrer, der Lehrer zeigt ihnen gleichzeitig das zu malende Wort, ohne es auszusprechen. Die Vertreter gehen zu ihren Gruppen zurück und versuchen, das Wort bildlich darzustellen. Die Mannschaften müssen das Wort erraten. Die Mannschaft, die das richtige Wort als erste errät, erhält einen Punkt.

<u>Requisiten</u>	Listen oder Karten mit Fachbegriffen, Papier und Stifte
<u>Gruppengrösse</u>	3-5 Personen
<u>Anwendung</u>	Allgemein
<u>Ziel</u>	Vertiefung und Einprägung von Fachtermini und Begriffen, besonders geeignet für Listen
<u>Nebenwirkungen</u>	Bildliches Vorstellungsvermögen, Phantasie, ideal für visuell und haptisch veranlagte Lerner

NICHT AUS-GEZEICHNET (PU)

Jeder Teilnehmer denkt sich 3-4 Schlüsselworte aus, die bildlich dargestellt werden können. In Gruppen von 3-5 Personen beginnt einer, die Zeichnung Schritt für Schritt anzufertigen (insgesamt 4 bis 5 Schritte). Nach dem ersten Schritt raten die anderen Mitglieder der Gruppe, was es sein sollte. Derjenige, der es errät, erhält eine gewisse Anzahl von Punkten; je früher es erraten wird, desto mehr Punkte gibt es.

<u>Requisiten</u>	Papier und Stifte
<u>Gruppengrösse</u>	3-5 Personen
<u>Anwendung</u>	Allgemein
<u>Ziel</u>	Wiederholung und Einprägung der Themeninhalte
<u>Nebenwirkungen</u>	Bildliches Vorstellungsvermögen, Kreativität, Gruppendynamik

VER-RÜCKTE DINGE (PU)

Themenbezogene Gegenstände werden von den Lernenden auf Karten gezeichnet. Je nach Kenntnissen können die Bilder mit den dazugehörigen Worten ergänzt werden. Diese werden dann im Klassenraum plaziert oder in einer bestimmten Reihenfolge geordnet. Ein Lernender (A) verlässt den Raum und die Karten werden ver-rückt, bzw. neu plaziert. A kommt zurück und beschreibt die Funktion der Gegenstände und die Position, in der sie ursprünglich waren. Dieses Spiel kann paarweise oder mit beliebiger Gruppengrösse gespielt werden.

<u>Requisiten</u>	Karten und Stifte
<u>Gruppengrösse</u>	Paare oder beliebig
<u>Anwendung</u>	Allgemein, besonders geeignet für Verfahren
<u>Ziel</u>	Übung von Fachtermini, Verfahren oder Abläufen
<u>Nebenwirkungen</u>	Visuelles Vorstellungsvermögen, Steigerung des Erinnerungsvermögens, Kommunikationsfähigkeiten

SCHNAPPSCHUSS (PU)

Jeder Lernende malt ein Bild, das das Thema in Bildform darstellt. Jeder sucht sich einen Spielpartner und die beiden tauschen ihre Bilder aus. Variante Nr. 1: Der Zeichner erklärt seinem Partner sein eigenes Bild, ohne es vor sich zu haben. Variante Nr. 2: Der Partner schaut das Bild des anderen einige Minuten an, gibt es zurück und versucht, es aus dem Gedächtnis so detailliert wie möglich zu beschreiben.

<u>Requisiten</u>	Papier und Stifte
<u>Gruppengrösse</u>	2-3 Personen
<u>Anwendung</u>	Allgemein, besonders geeignet für Listen und Gegenstände
<u>Ziel</u>	Wiederholung und Einprägung der Themeninhalte
<u>Nebenwirkungen</u>	Bildliches Vorstellungsvermögen, kommunikative Fähigkeiten

POLONAISE (PU)

Ein Teilnehmer beginnt eine Zeichnung und stellt eine Frage mit einem Fragewort. Der Nächste beantwortet die Frage und setzt die Zeichnung fort und stellt wieder eine Frage mit einem Fragewort und so weiter.

<u>Requisiten</u>	Papier und Stifte
<u>Gruppengrösse</u>	Unbedeutend
<u>Anwendung</u>	Allgemein, besonders geeignet für den Sprachunterricht
<u>Ziel</u>	Wiederholung und Einprägung der Themeninhalte; im Sprachenunterricht besonders geeignet für die Bildung von Fragen mit Frageworten
<u>Nebenwirkungen</u>	Kommunikationsfähigkeiten und Phantasie

HIEROGLYPHEN (PU)

Texte werden in Bildergeschichten umgewandelt, die Bilder werden aufgehängt und die Lernenden müssen die Texte anhand ihres Bildes so getreu wie möglich wiedergeben.

<u>Requisiten</u>	Papier und Stifte, Texte
<u>Gruppengrösse</u>	Einzel
<u>Anwendung</u>	Allgemein
<u>Ziel</u>	Einprägung von textlichen Zusammenhängen
<u>Nebenwirkungen</u>	Visualisierung, Kreativität, kommunikative Fähigkeiten